

任天堂

ファミリーコンピュータ™

ベスト 競馬 ダービー スタリオン

HSP-46



イラスト:©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

と あつか せつめいしよ
取り扱い説明書

FF
FAMICOM FAMILY

ASCII

このたびは、『ベスト競馬ダービースタリオン』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。また、この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

しようじよう

使用上のご注意

- (1) このカセットは、電池でデータを保存しています。データの保存を確実にするために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON・OFFすると、保存されているデータが消えてしまうことがあります。
- (2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、絶対に分解はしないでください。
- (3) 端子部に手で触れたり、水でぬらさないでください。故障の原因となります。
- (4) シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
- (5) テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
- (6) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
- (7) このカセットを無断で複製することを禁じます。また、ゲームの映像、内容などを無断で出版、上映、放送することを禁じます。
- (8) シャープのC1ではご使用になれません。
- (9) ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。

もく じ 目 次

1.これがダービースタリオンだ！	1
2.ゲームの進め方	3
3.コントローラー操作	6
4.各ステージの紹介	7
① 牧場	7
② 厩舎	13
③ 競馬場	25
④ カレンダー	32
⑤ ターボファイル	33
5.資金繰り	34
① 支出	34
② 収入	36
6.実戦テクニック	37
7.競馬の基礎知識	42
8.競馬カレンダー	50
9.アドバイス	53
10.競馬用語	57

カット：LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

1. これがダービースタリオンだ！

(1) 中央競馬シミュレーション

この『ダービースタリオン』は、中央競馬のシミュレーションゲームです。といってもレースだけのシミュレーションではありません。あなたは中央競馬会の馬主（オーナー）として、競走馬を生産し（ブリーダー）、レースに出走させます。新馬戦から条件戦、オープン戦などのレースをこなし、ダービーや有馬記念などの大レースに勝つような馬を持つことを目指します。

(2) 目標はすべてのGIタイトル

プレイヤーには1500万円の資金と1頭の牝馬が与えられます。これらを元に、競走馬を生産または購入し、レースに出走させてゆきます。レースで獲得した賞金や、購入した馬券による収入などをもとに生産を続け、GIタイトルを全て獲得することを最終的な目標とします。途中で資金が底をつけば、ゲームオーバーとなります。

(3) 3つの場面

『ダービースタリオン』には、次の3つのシーンがあります。

・牧場

競走馬の生産や育成をところです。怪我や疲労のために走れなくなった競走馬を放牧するところでもあります。競走馬の売り買いをする市場もあります。

きゆうしや
・ 厩舎

レースに出走する競走馬を預かるところです。主に競走馬の調教を行います。レースへの出走登録や騎手への騎乗依頼もここで行います。

けいばじやう
・ 競馬場

レースを行ったり、レースに賭けたりするところです。自分の馬の出るレースについては、騎手に乗り方の指示を与えることができます。1日のレースが終わると、翌週に進みます。



2. ゲームの進め方

ゲーム開始の時点で、プレイヤーには1頭の繁殖牝馬(肌馬)と、1500万円の資金が与えられます。この資金を元手に、まずは牧場で肌馬に種付けをして子馬を産ませたり、2歳馬を購入したりして、レースに出走できるように育成します。

種付け料や馬の購入費の他にも、維持費として毎月一定の金額が必要です。資金がなくなったらゲームオーバーです。資金の足りないうちは、肌馬を売却して仕上りの早い血統の2歳馬を購入し、早めに出走させて賞金を稼ぐのもよいでしょう。

3歳を過ぎたら、レースに出走させるために厩舎に入厩させ、調教や出馬登録を行います。出馬登録をしたら、いよいよ競馬場に行ってレースの開始です。

なお、競馬場では、自分の馬が出走しなくても毎週レースが行われるので、馬券を購入してレースだけを楽しむこともできます。

●ゲームの開始

電源を入れると、ゲームのスタート画面になります。ここではゲームの開始方法として「CONTINUE(前回の続きを行う)」と「NEW GAME(ゲームを新しくやり直す)」の2つが選択できます。SELECTボタンでカーソルを動かし、Aボタンで決定してください。

開始方法を選択すると、まず現在の季節(初めての場合は

4月)が表示され、続いてメインメニューが表示されます。
メインメニューには、牧場、厩舎、競馬場、カレンダーの
4つのメニューが用意されています。各メニューを選ぶには、
✚ボタンで選択してAボタンを押します。再びメインメニュー
に戻るにはBボタンを押してください。

メインメニュー



●ゲームの終了

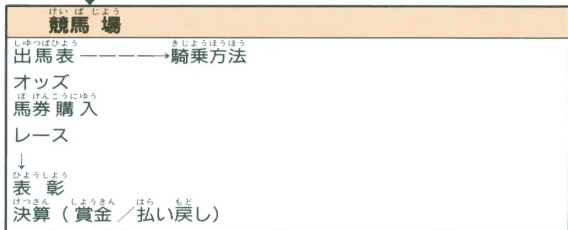
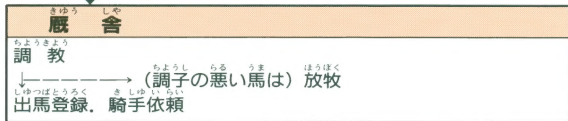
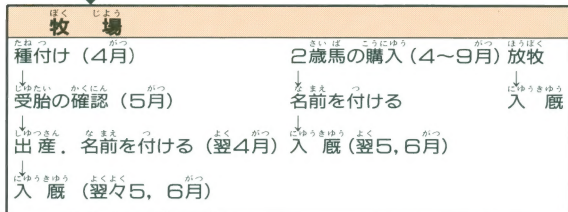
ゲームを終了して電源を切る場合は、メインメニューの画面でBボタンを押してください。画面に終了の案内が表示されるので、指示に従ってリセットボタンを押しながら電源を切ります。

★もしも他の画面で電源を切ったり、むやみにリセットボタンを押すとデータ破壊につながるおそれがあります。電源を切るときには、必ず以上の手順を実行してください。

●ゲームの流れ

実際にゲームを進めてゆくにはどうしたらよいかを簡単に図示します。

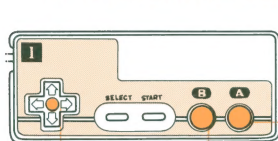
メインメニュー



3. コントローラー操作

ゲーム画面に^{が めん}表示^{ひょうじ}されるマークをカーソルといいます。ゲームはこのカーソルを^{そう さ}操作^{さす}して進めてゆきます。

カーソルで^{えら}選んだ項目^{こうむく}を選択^{せんたく}したり、ゲームを先に進めます。^{さき}すす



カーソルを動かします。

決定を取り消したり、
1つ前の画面に戻ります。

「ダービースタリオン」は1人^{りよう}用のゲームなので、コントローラーは1^{つか}を使ってください。

4. 各ステージの紹介

① 牧場

ここで馬の生産／購入または売却と、デビューまでの育成を行います。また、休養が必要な馬はここで放牧されます。

ここにいる馬には、飼育料として1ヵ月1頭に付き10万円がかかります。なお、ここでは5頭までの繁殖牝馬と、10頭までの競走馬を同時に預かることができます。

● 繁殖牝馬

繁殖牝馬の名前を指してAボタンを押すと、その馬の詳しいデータ（購入金額や3代前までの主な血統）を表示します。どういう血統かわからない場合は、父や母の父などのデータを種牡馬データで搜してみるとよいでしょう。

牝馬のデータ画面でさらにAボタンを押すと、「種付け」と「売却」というメニューが表示されます。繁殖牝馬は、種付けがうまくゆくと1年に1頭のペースで子供を生みます。ただし、ある程度子供を生むと、死亡してしまうことがあります。

● 種付け（4月）

牝馬のデータ画面で「種付け」を選ぶと、種牡馬名と種付け料の一覧表が表示されます。一覧表のページは、←→でめくってゆくことができます（全部で8ページ）。一覧表の中から、種牡馬名を選んでAボタンを押すと、その馬のさらに詳しいデータを見ることができます。

ただし、実際に種付けが行えるのは4月だけです。4月に種付けしたい種牡馬のデータ画面で、「OK」を選ぶと種付けが実行されます。

種牡馬一覧表

種牡馬	Fee
・ノーザンテースト	2000万
・ミルジョージ	1500万
・シンボリルドルフ	1500万
・トウショウボーイ	1200万
・マルゼンスキー	1000万
・リアルシャダイ	1000万
・モガミ	700万
・ミスターシービー	650万

- 1 -

種牡馬の選択は、種牡馬の血統と繁殖牝馬の血統をよく見比べてから行ってください。当然、種付け料にはピンからキリまであり、実績のある馬の種付け料は高くなります。また、血統には“インブリード”という効果があり、同じ種牡馬の血が一定量（50%以下）配合されると、その馬の特徴が強化されます。

なお、種付けをしても受胎しない場合もあります。受胎率は最初は80%程度ですが、牝馬が子馬を産むたびに下がってゆきます。

○種牡馬データ

詳しいデータ画面では、名前と種付け料、3代前までの主な血統と、産駒に表れる特徴を示します。

種牡馬データ

ノーザンファースト	父	ノーザンダンサー
	母	ニークティック
	父	文文文・ネアルコ
	母	文文文・マイティブダンサー
Fee 2000万	母	馬文文・
	母	馬馬文・ハイペリオン
距離	1600~2000m	ダート ◎
成長	普	気性 A 底力 A
健康	A	実績 A 安定 A

- 距離：距離適性（得意な距離）を示します。
- ダート：ダートが得意かどうかを◎（得意），○（普通），△（やや不得意）で表します。
- 成長：成長のタイプを早（早熟型），普（普通），晩（晩成型）で表します。早熟型の馬は早くデビューできます。
- 気性：気性が素直かどうかをA（よい），B（普通），C（悪い）で示します。気性の悪い馬は安定性に欠け，騎手の指示通り走らない場合があります。
- 底力：勝負根性のあるなしをA（ある），B（普通），C（ない）で示します。
- 健康：脚元の丈夫さをA（丈夫），B（普通），C（弱い）で示します。

- ・実績：これまでの産駒の実績をA（GI級）, B（GII級）, C（GIII級）で示します。種牡馬になったばかりで産駒実績がない馬の場合は、その馬の競走実績で分類しました。
- ・安定：母馬の能力を確実に仔に伝える程度を、A（高い）, B（普通）, C（低い）で示します。「安定性が低い」イコール「意外性が高い」ということなので、実績は低くても意外性の高い種牡馬は、大物の産駒を作る場合があります。

※インブリードの効果

同じ種牡馬の血が一定量入るような配合を「インブリード」といいます。インブリードは、その種牡馬の特徴を際立たせる効果を持っているので、種牡馬によって効果はさまざまです。基本的には産駒が強くなる効果が得られますが、必ずしもよい効果ばかりではありません。具体的には、以下にあげる効果のうち、各馬の特徴にしたがって1つまたは2つの要素が強化されます。

なお、インブリードのない配合（アウトブリード）では、一般に健康な子馬が産まれるので、特にインブリードにこだわる必要はありません。

こう か 効果

①スピードアップ

②スタミナアップ

③底力アップ
そこちから

④底力ダウン
そこちから

⑤ダートの鬼（適性アップ）
おに てきせい

かいふくりよく
⑥回復力アップ

そうじゆく
⑦早熟

ばんせい
⑧晩成

きしようなん
⑨気性難

たとえば、種牡馬の父の父と、繁殖牝馬の父の父が共にナスルーラだったとすると、産まれてくる子馬は、「ナスルーラの3×3」というインブリードを持つことになり、ナスルーラの特徴である①と⑨の要素が強化されます。

ただし、同じ種牡馬の血量は50%以上にならないように注意してください。たとえば種牡馬の父と繁殖牝馬の父が同じ場合（血量50%）は、血が濃くなりすぎるので、不受胎になったり、極端に弱い子馬ができてしまいます。

じゆたいかくにん がつ ○受胎確認（5月）

種付けをした牝馬が受胎しているかどうかは、種付け1カ月を経過すると確認できます。5月過ぎに牝馬を指してAボタンを押すと、牧場長が受胎したかどうかを知らせてくれます。不受胎だった場合でも、次の4月まで種付けはできませんので、牝馬はそのときまでお休みということになります。

●市場（2歳馬と繁殖牝馬の購入）

「市」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、市場に入ります。市場では、4月～9月までは2歳馬が、10月～3月

●入 厩

産駒が成長し3歳になれば、厩舎に預けてデビューを待ちます。厩舎で調教を行わないとレースには出走できないので、目指すレースより早めに入厩させましょう。

また、入厩前の3歳馬についての牧場長の意見は大変参考になるので、聞き逃さないようにしてください。

●記録室

持ち馬の獲得GIのレイを飾ります。また、GIを3勝以上した馬は殿堂入りし、メモリアルホースとして名前が残ります。「記」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、記録室に入ります。

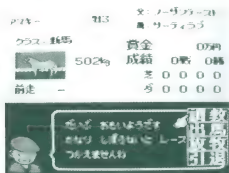
●売却

繁殖牝馬や生産した子馬は、いつでも売却することができます。各馬のデータ画面でAボタンを押し、「売却」のメニューを指して再びAボタンを押してください。牧場長がその馬に付けられた売り値を知らせてくれるので、その値段で売却してよければ「はい」を、売却を中止する場合は「いいえ」を指してAボタンを押します。

ここでレースに出るための調教や出馬登録を行います。この期間、預託料として1ヶ月1頭につき40万円がかかります。なお、同時期に入厩できる馬の頭数は10頭までです。

競走馬のデータ

厩舎に入り、馬の名前を指してAボタンを押すと、その馬のレース成績や獲得賞金などのデータと共に、馬の状態（体重、食欲、脚元など）について調教師の意見を聞くことができます。また、ここでAボタンを押せば、「調教」「出馬」「放牧」「引退」のメニューが表示されます。



- 成績：それまでに出走したレースでの戦績をコース別（芝／ダート）に示したものです。左から順に、1着、2着、3着、4着以下（着外）の回数を表しています。
- 獲得賞金：それまでに獲得したレースの賞金額（100%）です。
- クラス：その馬が出走できるレース条件を示したものです。レース条件について詳しくは17ページを参照してください。

- ・馬 体 重 : 現在の体重と、前走時との体重差が表示されます。馬はベストの体重より太るとスピードがなくなります、やせるとスタミナが足りなくなってしまう。調教などによって各馬ごとのベスト体重を維持するように心がけてください。
- ・前 走 : 最後に出走したレースの日付け（何月の何日目か）を表示します。
- ・馬の状態 : 馬の調子は好調と不調を交互にくりかえします。調教師の意見を聞いて、現在が下り調子なのか昇り調子なのか判断して、調教／出走してください。

また、競走馬のデータ画面で、↓ボタンを押すと、前5走までのデータ（日付け、距離、着順、馬体重、騎手）が新しい順に表示されます。↑ボタンを押せば、元の画面に戻ります。
(2年以上前のデータは表示されません。)



厩舎に入り、「番組」を指してAボタンを押すと、開催中のレース番組を確認することができます。✚ボタンで次開催のレース番組を見することもできます。番組からレースを選ぶと、さらに詳しい情報（レースタイトルや賞金額など）が表示されます。

レース番組は馬齢と獲得賞金額によってクラス分けされ、またコース（芝、ダート）や距離（1000～3600m）、また負担量の決め方などによって、以下のようにさまざまに分かれています。1年間のレース体系について詳しくは後述の「7.競馬の基礎知識」の章を参照してください。

5月		2月東京				開催
日経馬齢		1日	2日	3日	4日	距離
クラス	4	12 14	17 24	14 16	16 18	
	500	14	18	16	20	
	OP		24	20	14	
	5	16	12	20	16	
レース帯	900	16	18	16	20	
	500	16	14	24	16	
	OP	14	16		16	
		32				

ダート（※印は芝）
特別戦

グレードレース (GI, GII, GIII)

○馬齢による分類

1月～6月までは、4歳馬だけによるレースと、5歳以上の馬によるレースの2本だてで行われます。7月になって3歳馬がデビューすると、4歳馬は5歳以上の馬と一緒に扱われるようになり、レースは3歳馬だけによるものと4歳馬以上の馬によるものの2種類になります。

○クラスによる分類

レースのクラス分けは、賞金獲得額によって以下のように分かれています。賞金獲得額とクラスの関係については、後述の「7. 競馬の基礎知識」の章を参照してください。自分の持ち馬がどのクラスに属しているかは、馬のデータに表示されるので、それを参考に出走レースを決めてください。基本的には、自分のクラスおよびその上のクラスのレースには挑戦できますが、レースによっては別の条件が必要なものもあり、厩舎で止められてしまいます。

新馬戦

3歳馬のデビュー戦。その開催中（その月）は勝たない限り新馬として扱われるので、2着以下だった馬は開催中は再度新馬戦に出走できる。

未勝利戦

一度も勝ったことのない馬のためのレース。

500万下条件戦

新馬戦または未勝利戦を勝った馬のためのレース。

900万下条件戦

500万以下条件を卒業した馬のためのレース。3歳馬にはない。

1500万下条件戦

900万以下条件を卒業した馬のためのレース。3歳馬にはない。

オープン戦(OP)

条件戦を卒業した馬のためのレース。

※ 条件戦^{しやうけんせん}には、「特別戦^{とくべつせん}」と呼ばれるものがあり、ただの条件戦^{しやうけん}よりややレベルが高く、賞金額^{しょうきんがく}が高く設定^{せつてい}されている。レース番組^{ばんくみ}では「S」マークが付^ついている。

・特別な出走^{とくべつ しゆつそう} 条件^{しやうけん}があるレース

次のレース^{つぎ}には、このゲームの場合^{ばあい}、以下の条件^{い か しやうけん}のうちいずれか1つを満^みたさないと出走^{しゆつそう}できません。

皐月賞 ^{さつきしょう}	弥生賞 ^{やよいしょう} 1～3 着 ^{ちやく} 、スプリングS 1～3 着 ^{ちやく}
	本賞金 ^{ほんしょうきん} 1200万 ^{まん} 以上 ^{まんいしょう}
ダービー ^{だーびー}	皐月賞 ^{さつきしょう} 1～3 着 ^{ちやく} 、青葉賞 ^{あおばしょう} 1～2 着 ^{ちやく} 、N
	HK杯 ^{はい} 1～3 着 ^{ちやく} / 本賞金 ^{ほんしょうきん} 2000万 ^{まん} 以上 ^{まんいしょう}
菊花賞 ^{きくかしょう}	セントライト記念 ^{きねん} 1～3 着 ^{ちやく} 、京都新聞杯 ^{きやうとしんぶんはい}
	1～3 着 ^{ちやく} / 本賞金 ^{ほんしょうきん} 2000万 ^{まん} 以上 ^{まんいしょう}
宝塚記念 ^{たからづか きねん}	本賞金 ^{ほんしょうきん} 4000万 ^{まん} 以上 ^{まんいしょう}
有馬記念 ^{ありま きねん}	本賞金 ^{ほんしょうきん} 5000万 ^{まん} 以上 ^{まんいしょう}
ジャパンカップ ^{じゃぱんかっぷ}	本賞金 ^{ほんしょうきん} 6000万 ^{まん} 以上 ^{まんいしょう}

※ 「本賞金^{ほんしょうきん}」とは、実際に獲得^{しつさい}した総^{かくとく} 賞金額^{しょうきんがく}ではなく、レースのクラス分け^わに使^{つか}われる独特^{とくとく}な計算方法^{けいさんほうほう}による賞金額^{しょうきんがく}である。詳しくは後述^{くわ}の「7. 競馬^{こうしゆつ}の基礎知識^{けいば}」の章^{きそちき}を参照^{しょう}のこと。

○負担重量の決め方による分類

馬齢重戦……………馬齢によって負担重量を定めるレース
別定戦……………賞金または勝利数によって負担重量を定めるレース
ハンデキャップ戦…実績や相手関係を見て、強い馬には重い重量を、弱い馬には軽い重量を負担させるように、1頭ごとに負担重量を定めるレース

○コースによる分類

芝……………芝コースで行われるレース。一般にスピード馬に有利。
ダート…ダート（砂）コースで行われるレース。一般にスタミナ馬に有利。

○距離による分類

芝コースでは1000～3600mまで、ダートコースでは1000～2400mまでさまざまな距離のレースがある。芝では1600～2000m、ダートでは1200～1800mぐらいのレースが多い。

調教 (追い切り)

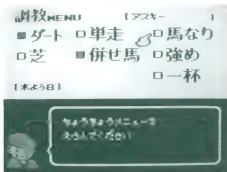
追い切りは、レースに向けて馬のコンディションを最高の状態にもってゆくために行う実戦的な練習です。調教の主な目的は、馬体重を絞る(減らす)、スピードやスタミナをつける、という2つの意味があります。また、レースに向けてその馬の調子を見る、ということも大切な要素です。

レースに出走する週には、追い切りは必ず必要です。逆に調教を満足にできないような状態では、レースでの苦戦はまぬがれません。

馬のデータ画面で「調教」を選ぶと、コースや強さなどの調教メニューが表示されるので、馬の体重や体調なども考慮して、最適な調教方法を組み合わせて選びます。

特に、馬体重はスピードとスタミナのバロメータになるので、調教でしっかりコントロールしてください。(理想体重と比べて増えすぎている場合はスピードがダウンし、減っている場合はスタミナがダウンする)

基本的に、「一杯」や「強め」で追うと体重は減ります。また、「単走」よりも「併せ馬」の方が体重は減ります。「単走」かつ「馬なり」の場合、体重は変化しません。



- ・ダート：^{つうしょう}通常はダートで^お追^きい^{きやくふ}切る。脚部への負担が^{かたん}少^{すく}ない。強め、または一杯に追えば、スタミナがアップする。
- ・芝：^{じつせんてき}より実戦的な調^{ちようきよう}教。脚部への負担は^{きやくふ}大^ふさい^{かたん}い^お（故障^{こしょう}しやすい）。強め、または一杯に追えば、スピードがアップする。
- ・単走：^{かんかく}レース間隔が詰まっていて、目一杯の追^めい^{いつぱい}切り^おが^き必要^{ひつよう}ない^{ばあい}場合^{こうちよう}。好調を持続させたい場合（馬の調子を変えない）。
- ・併せ馬：^{しつせんてき}より実戦的な調^{ちようきよう}教。闘争心を養う（馬の調子を変える）。
- ・馬なり：^{しあが}仕上りがかなり進んでいて強^{すす}く追^つう^お必要^{ひつよう}がない^{ばあい}場合^{きやくふ}。または脚部不安で強^{あん}く追^{つよ}えない^お場合^{ばあい}。体^{たいしゆう}重^くをこれ以上減^{いしゆう}ら^へしたくない場合に、単走と組み合^{あわ}せると体^{たいしゆう}重^くは減^へらない。
- ・強め：^{うま}馬に気^き合^あいをつ^すけたい場合^{ばあい}。馬のスタミナやス^{うま}ピード^{きやくふ}が増すが、脚部への負担は「馬なり」より^{おお}大^ふき^{かたん}くなる。
- ・一杯：^{いっ}馬^{ばい}体^{たい}を特^{とく}に絞^{しほ}り込^こみたい（体^{たいしゆう}重^くを減^へらす）場合^{ばあい}。また、スタミナやス^{うま}ピード^{きやくふ}に加^{くわ}え、馬の底^{うち}力^{ちから}もアップする。ただし、脚部への負担は「強め」よりさらに大^{おお}きくなる。

なお、調教は1週間に2回まで行うことができますが、2回目は1回目より故障しやすくなるので、あまりおすすめできません。1回目には「水よう日」、2回目には「木よう日」と表示されるので、参考にしてください。

調教を行っても馬体が太めの場合は、週を進めてから再度調教してください。特に入厩したばかりの馬には、かなり時間をかけて調教を繰り返す必要があります。

●出馬登録

馬のデータ画面で「出馬」を選ぶと、レース番組が表示されるので、出馬するレースを選択します。レースには条件の異なる様々な種類があるので（クラス、距離、コースなど）、その馬に向いたレースを選択します。レースをAボタンで選ぶと、さらに詳しい情報（レースタイトル画面）が表示されるので、確認して「OK」を選びます。出走を取り消す場合は、もう一度「出馬」を選んで取りやめます。

レース条件（クラス）によっては、出走できるレースが限られます。また、馬のローテーションや調教の様子なども考慮して出走を決定してください。レース体系について詳しくは『番組』を参照してください。

出馬登録をしたら、20人の騎手の中から騎乗してもらう騎手を選択します。騎手は騎乗技術によってランク（A～E）や特徴（大レースに強い、逃げ馬が得意、など）が設定されています。ただし、すべての騎手を選べるわけではなく、すでに他の馬に乗ることが決まっている騎手はもちろんのこと、自分の馬が強くないと騎乗してもらえない場合もあります。また、関西の騎手（たき、かわうち、みなみ、まつみき）には、関西（京都、阪神）の競馬場で行うレースにしか基本的には頼めませんが、関東でGⅠなどのビッグレースがあるときなどに遠征してきた場合に、乗ってもらえる場合もあります。

また、一度騎手を選ぶと、その騎手と馬の間につながりができ、次のレースでも優先的に同じ騎手に騎乗を依頼することができます。もちろん、騎手を替えること（乗り替り）もできますが、その場合馬の強さが多少マイナスされてしまいます。

さしやういちらん 騎手一覧

JOCKEY LIST			
おたべ	A	にげさしじい	じつりょくランカーマン
おたば	A	おつ	あじがある ベラランジョッキー
ますお	A	にげうまねら	おまかせの だいベラン
...			
よしとみ	B	わがてねがら	ラクニョクは いちりゅう
よこのり	B	おとんきったのりかた	はでねがつやく
まきば	B	せっきょくスレー	ダートにつよい
すがはら	B	しんい	ありよくぞ ベラランけんざい
おれは	B	く	にげだ ちんげんこつぎ
おつとみ	B	みよ	しんがた ちんげんこつぎ

●放牧

ケガをした馬や、休養が必要な馬は牧場に戻します。馬のデータ画面のメニューで「放牧」を選ぶと、その馬は厩舎から牧場へ移動します。

一度放牧に出した馬は、最低1ヵ月は入厩することはできません。それ以降の再入厩の時期については、牧場での馬のデータ画面で牧場長の意見を聞いて決めてください。

●引退

出走制限は9歳までですが、競走馬として最も活躍する年齢は3歳～7歳といわれています。7歳を越えて成績が思わしくなくなった馬は引退させた方が良いでしょう。また、4歳末勝利を勝てなかった馬は無条件で引退とします。

なお、優秀な成績（GⅠ優勝）の馬であれば、種牡馬として売却することができます。さらにGⅠを3勝以上していれば、殿堂入りし、記録室に名前が残ります。

●3歳馬場

ここでレースを行います。レースの実施に伴い、出馬表やオッズなどの表示と、馬券の販売などを行います。

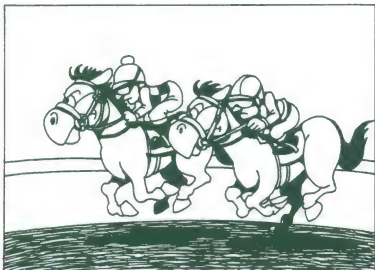
レース日程は1年を48週とし、1週につき1日8レースが組まれています。実際に行うのは、自分の持ち馬が出走するレースと、オープン戦／準オープン（1500万下）戦のみです。また、出走頭数は全て8頭立てとします。

も うま かんとうにゆうきゆうば げんそく どうきよう なかやま にいがた
持ち馬は関東入厩馬なので、原則として東京／中山／新潟
けい ば じよう
競馬 場でのレースになりますが、G I レースとそのトライア
ルレースに限り関西（京都／阪神競馬 場）への遠征も可能で
かぎ かんさい さようと はんしんけい ば じよう えんせい か のう
す。

●レースタイトル

競馬 場に入ると、その日 行われる最初のレースのタイトル
けい ば じよう はい ひ おこな さいしよ
画面が表示されます。タイトル画面では、日付、開催地、レ
か めん ひようし か めん ひ つけ かいさい ち
ース名（第何レース）、条件（クラス）、コース（芝／ダート）、
めい たいなん しようけん しば
きよ り てん き はれ くもり あめ ばばしようにたい りよう ややおも おも かりよう
距離、天気（晴／曇／雨）、馬場状態（良／稍重／重／不良）、
しようきん ちやく ちやく ひようし
賞金（1 着 ～ 5 着）を表示します。

ここでAボタンを押すとそのレースのモードに入ります。
つぎ すす
次のレースに進みたいときには、Bボタンを押してスキップ
お
してください。



しゅつぱはひよう

出馬表

うまばん ば めい ふ たんじゆうりよう き しゅ せいれい きやくしつ しゅうてきせい
馬番, 馬名, 負担重量, 騎手, 性齢, 脚質, 重適性

ひようし
などを表示します。→ボタンでさらに体重の増減, 予想の印
ひようじ
などが表示されます。

うまばん わくいろ
馬番 (枠色)

きやく
脚質

ぜんそう との たいじょうさ
前走との体重差

WIR		芝2000m	
1	ツルギイミワオー	57	たじま
2	スピーチリープ	57	やすとみ
3	ホストヘリオス	57	よしとみ
4	アンヒストリー	57	おたべ
5	トウキョウマリズ	57	しばたま
6	アイリスフワシ	57	ねたの
7	ワイルドファイアー	57	ねがたて
8	サルトリヤブリ	57	たき

芝2000m	
4 57 たじま	O 482 +4 ... 1
4 57 やすとみ	Δ 442 ±0 ... ▲ 2
4 57 よしとみ	O 470 -8 ... 3
4 57 おたべ	O 456 ±0 ... 4
4 57 しばたま	O 460 -6 ... 5
4 57 ねたの	O 518 ±0 ... 6
4 57 ねがたて	O 450 +4 ... 7
4 57 たき	O 470 +6 ... 8

負担重量 重馬型の適正

予想の印

うまばん わくいろ
○馬番 (枠色)

かくうま うまばんごう あらわ
各馬の馬番号を表します。すべてのレースが8頭立てなので、馬番号はそのまま枠番号になります。枠にはそれぞれ固有の色が決められており、騎手はその色の帽子をかぶって担当の馬に騎乗します。

1 枠 (1番)	しろ 白	5 枠 (5番)	き 黄
2 枠 (2番)	くろ 黒	6 枠 (6番)	みどり 緑
3 枠 (3番)	あか 赤	7 枠 (7番)	だいだい 橙
4 枠 (4番)	あお 青	8 枠 (8番)	もも 桃

○負担重 量

各馬が背負う^{かくりま}斥^せ量^おです。負担重 量^{きんりよう}の決め方^{ふたんじゆうりよう}には、馬齢^き／別定^{かた}／ハンデなどいろいろな方式^{ばれい}があり、レースによって異^{べつてい}なります。もちろん負担重 量^{ほうしき}は軽^{ふたんじゆうりよう}い方が馬は楽^{かる}に走^{ほう}れます。楽^{うま}に走^{らく}れます。走^{はし}れます。

○脚質

馬の血統^{うま}や気性^{けつとう}、レース展開^{きしょう}などによって、走り方^{てんかい}に特徴^{はし}が生^{かた}じます。これを「脚質^{とくちよう}」といい、ふつうは以下の5パターン^いに分類^かします。ただし、脚質^{きやくしつ}は絶対^{ぜつたい}的なものではなく、騎手^{きしゅ}の指示^しやその時の状^{とき}況^{じょうきよう}によって脚質^{きやくしつ}と違^{ちが}った走り方^{はし}も行^{かた}います。レース展開^{てんかい}を予想^{よそう}するときの目安^{めやす}として利用^{りよう}してください。

に 逃げ (→)	スタートから先頭 ^{せんとう} を走る ^{はし} タイプ
せんこう 先行 (→)	先頭 ^{せんとう} 集団 ^{しゆうたん} で走る ^{はし} タイプ
さ 差し (→)	中 ^{ちゆう} 団 ^{たん} で追走 ^{ついそう} し最後 ^{さいご} の直線 ^{ちよくせん} で先頭 ^{せんとう} にたつタイプ
おいこみ 追込 (→)	後方 ^{こうほう} から追走 ^{ついそう} し最後 ^{さいご} の直線 ^{ちよくせん} で追 ^お い込 ^こ むタイプ
しざい 自在 (→→→→)	に 逃げから追込 ^{おいこみ} まで、いろいろな脚質 ^{きやくしつ} を使 ^{つか} えるタイプ

○重馬場の適性

雨によって馬場が重くなると、これを苦手とする馬がで
きます。重適性は、重馬場が得意かどうかを示す指標です。
◎、○、△の順で重馬場が得意です。レース時の馬場状態が
「重」または「不良」のときは、このマークに注意してくだ
さい。「稍重」の場合はそれほど影響はありません。

○前走との体重差

前に出走したときと比べた馬体重の増減です。今回の体
の目安となります。±10kg以内の差ならそれほど心配はない
でしょう。

○予想印

3人の競馬評論家によるレースの予想印です。もちろん予
想は必ずしも結果にはつながりませんが、馬券を購入すると
きの参考にしてください。3人それぞれ予想に特徴があるの
で、傾向を調べてみるのも面白いでしょう。

◎	本命（もっとも勝つ確立が高いと思われる馬）
○	対抗（本命を負かし得る2番手の馬）
▲	単穴（勝てる可能性があるので注意したい3、4番手の馬）
△	連下（2着までに来そうな穴馬）

●馬手への指示

自分の持ち馬の出るレースの場合は、その騎手に指示を与えることができます。出馬表の画面でAボタンを押すと、指示の指定画面になります。

指示には、次の6種類があります。出馬表に表示される脚質を参考に、指示を決めてください。よくわからない場合は、騎手に任せるとよいでしょう。

のりかたは まかせる	騎手に任せる
とにかく にげろ	“逃げ”の指示
なるべく まえにいけ	“先行”の指示
はやめに しかけろ	“差し”の指示
おさえて うしろから	“追込”の指示
こいつを マークしろ	ある1頭をマーク（マークする馬を聞かれる）

●オッズ

単勝式／複勝式、連勝複式の各オッズを表示します。単勝式／複勝式と、連勝複式のオッズは＋ボタンで切り替わります。

6R 単複勝

1.7	1.3-1.7
17.7	8.9-14
18.5	3.7-5.8
2.3	1.2-1.6
3.5	1.2-1.7
27.3	4.7-7.4
1.9	1.5-2.1
9.1	2.3-3.5

6R 連勝式

72.7	190.6	26.7	6.1
32.0	66.3	30.4	37.3
6.5	69.6	136.0	9.0
6.9	213.5	43.2	16.8
41.3	93.8	74.5	
10.1	143.4		39.4
18.9		55.6	9.5
	25.9	93.5	17.8

● 投票

たんしょうしき ふくしょうしき れんしょうふくしき ばけん こうにゆう

単勝式、複勝式、連勝複式の馬券を購入できます。✚ボタンとAボタンで馬券の種類を選び、✚ボタンで馬番号を選び、さらに購入する金額の桁を✚ボタンで示してAボタンで選択します。購入点数は各5点まで、1点の購入金額は100円単位で10万円までです。

投票

配当レース	★	*****円
単勝式	★	*****円
MIN	★	*****円
配当レース	★	*****円
複勝式	★	*****円
PLUCK SHOW	★	*****円
配当レース	目-目	★12000円
連勝式	目-目	★6000円
OR RELL A	目-目	★30000円
東京	★-★	*****円
183日	★-★	*****円
合計		★48000円

● レース

じつさい う はし じつきようちゆうけい おこな

実際に馬が走るレースの実況中継を行います。レースが終わると、1着から5着までの着順と着差、配当などのレース結果を表示します。

● 決算

レース結果に応じて、賞金や出走手当、馬券を購入した場合は払戻金などが入ります。Aボタンを押すと先に進みます。

●アクシデント

競馬に事故はつきものですが、無理な調教／レースをして馬に疲労が蓄積していると、故障する度合が高くなります。また、レースで重い斤量を背負わされるのも故障の要因になります。

アクシデントには次のものがあります。

- 骨 折 足の骨を折る事です。全治3ヵ月～12ヵ月
- ソ エ 3歳の若駒に多く見られ、すねに当る部分にコブができてしまいます。全治1ヵ月～4ヵ月
- 屈ケン炎 屈ケンに炎症を起こして足が腫れてしまいます。馬にとって致命的な病気で、一度かかると再発しやすくなるので、特に注意が必要です。全治2ヵ月～6ヵ月
- 八 行 歩く様子がおかしい状態の事です。全治2週間～8週間
- 予後不良 俗にパンクともいう、直る見込みのない故障で、安楽死の処置がとられます。

ソエ、八行は走ることはできますが、さらに重い故障の原因になりやすいので、無理はさせない方がいいでしょう。

アクシデントは、調教中またはレース中に起こります。故障した馬は放牧して直るのを待った方がよいでしょう。再入厩の時期については、牧場でその馬のデータ画面を見て、牧場長の話聞いて決めてください。

●タイムオーバー

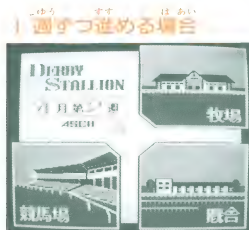
出走したレースでタイムオーバーする（1 着馬より24馬身以上離される）と、1 カ月間の出走 停止となります。

④カレンダー

ここを指してAボタンを押すと、1 週ずつカレンダーを進めることができます。

また、1 開催が終わるごと（1 カ月ごと）に、次の開催のタイトルが表示されますが、このときにSELECTボタンを押すと、1 カ月単位でカレンダーを進めることができます。

なお、レースモードで1日のレースがすべて終了すると、カレンダーは自動的に次の週に進みます。



⑤ターボファイル

別売りのターボファイル、およびターボファイルⅡを利用すると、カセットのデータをそのまま外部に保存することができます。ターボファイルⅡはファミコンに接続して使うRAM（記憶装置）で、同時に4つのデータを記憶できるので、友達と平行してゲームを楽しめます。また、万一の事故でカセット内のデータが破壊された場合も、ターボファイルにデータのバックアップを取っておけば安心です。詳しい使用方法は、ターボファイルのマニュアルを参照してください。

メインメニューでカーソルが「牧場」を指しているときにSELECTボタンを押すと、ターボファイルのメニュー画面が表示されます。

「DATA SAVE」を選んでAボタンを押すと、ターボファイルにデータが書き込まれます。「DATA LOAD」では逆にターボファイルからカセットにデータを読み込みます。ターボファイルがつながっていなかったり、データが入っていなかった場合は「セーブできません」、「データがありません」というメッセージが表示されます。

5. 資金繰り

資金は最初に1500万円与えられます。この資金は支出と収入によって変わってゆきます。月末に資金が0円になってしまったらゲームオーバーです。

① 支出

出費には、馬の飼育料や委託料、種付け料、市場で購入する馬の代金(2歳馬, 繁殖牝馬), 馬券の購入費などがあります。

● 飼育料 / 委託料

飼育料は馬が牧場にいる間にかかるお金で、1頭に付き月10万円です。

委託料は馬が厩舎にいる間にかかるお金で、1頭に付き月40万円です。

いずれも、月末に支払われます。

● 種付け料

種付けは毎年4月に行われます。種付け料は種牡馬の血統や実績によって異なります。なお、種付けしても不受胎の場合があります。

● 購入費

市場で購入できる馬には、2歳馬（4月～9月）と繁殖牝馬（10月～3月）がいます。それぞれ、血統などによって金額が異なります。市場には常に4頭の馬が出され、毎週1頭ずつ入れ替わります。

● 馬券

競馬場で「投票」を選ぶと、レースの投票券（馬券）が購入できます。馬券には、単勝式・複勝式・連勝複式の3種類があり、1点につき1000円単位で10万円まで購入できます。



●収入

収入には、馬の売却代、レースの賞金と出走手当、勝ち馬投票券の払い戻しなどがあります。

●馬の売却代

売却できる馬は、繁殖牝馬とデビュー前の馬です。ただしデビュー後の馬でも、GIレースで勝つと、種牡馬として売却することができます。

●レースの賞金と出走手当

賞金は1着～5着までの馬に支払われます。賞金額の20%は、進上金として調教師や騎手に支払うので、実際の収入は額面の80%となります。また、着順に関係なく、完走した馬には出走手当として一律30万円が支払われます。

●払戻金

投票した馬券が的中した場合は、そのレースの終了後に払い戻しを受けられます。払い戻し額は、「購入した金額×最終オッズ」です。

6. 実践テクニック

ここでは実際にゲームを進めながら、ちょっとしたコツを紹介し^{しょうかい}ます。進め方^{すすめかた}のわからない人^{ひと}は、この通り^{とお}にやってみてください。レース^{たの}だけを楽しみたい^{たの}という方^{かた}は、「9」の手順^{てしゅん}からやってみてください。

※ゲームを進める

- ✚ボタン メニューの選^{せん}択^{たく}。
- Aボタン メニューの決^{けつ}定^{てい}。
- Bボタン 1つ前^{まえ}のメニューに^{もと}戻^{もど}る。

※カレンダーを進める

- Aボタン 1 週^{しゅう}間^{かん} 単^{たん}位^いで^{すす}進^{すす}める
- SELECTボタン 1カ月^{げつ}単^{たん}位^いで^{すす}進^{すす}める

1. まずは牧場へ

最初は牧場に行きます。自分の繁殖牝馬のデータを確認しましょう。

2. 種付けか？ 2歳馬を買うか？

4月なので種付けをします。または、市場に手頃な2歳馬がいたら購入しても良いでしょう(お金がたりない場合は牝馬を売ってしまうのも手です)。

3. 出産を待つ

種付けをした場合は5月までカレンダーを進めて、牧場で受胎の確認をしましょう。受胎していたら翌年の4月までカレンダーを進めて牧場で出産をチェックします。

4. 子馬誕生！ 名前を付ける

子馬が生まれたら名前を付けて、2年先の5～6月までカレンダーを進めます。2歳馬を買った場合も名前を付けて、翌年の5～6月までカレンダーを進めます。

5. いよいよ入厩

3歳の5月を過ぎたら、馬の様子を見て厩舎に移します。

6. いざ厩舎へ

メインメニューから厩舎きゅうしゃに行き、入厩にゅうきゅうした馬うまの様子ようすを見ます。

7. 仕上がりは調教次第

馬うまの体調たいちようや調教ちようきよう師しの意見いけんを参考さんこうにしながら調教ちようきようします。カレンダーすずを進めおこなつつ行なってください。普通ふつうは1週間に1度調教しゆうかんします。

8. どのレースに出そう?

馬うまの体調たいちようや調教ちようきようの様子ようすが良よくなったら、レース番組ばんぐみを見てどのレースしゆうそに出走しゆうさせるか決めます。出馬登録しゆうつばとうろくと騎手きしゆうの選せん択たくを忘れわすれずに。

9. 競馬場へ急げ!

レースを行うのは競馬場けいばじやうです。メインメニューから「競馬場けいばじやう」に行きましよう。レースタイトルたいが出たらAボタンを押してレースモードに入ります(次のレースにスキップする場合はBボタン)。レースモードに入はいってからは、Bボタンでメニューひようしが表示はいます。

10. 出馬表をチェック

「出馬表しゆうつぱひ」で、自分の馬しふんの枠順うまわくじゆんや斤量きんりやうを確認かくにん。他の馬ほかの顔うまぶれや評論家ひようろんかの予想よそうなどもチェックしてから、騎手きしゆうに乗り方を指示ししします。自分の馬しふんの出ないレースうまでは、自分なりに予想そしてレースたのを楽しみましよう。

11. オッズも確認

「オッズ」で、^{たんしやうしき}単勝式・^{ふくしやうしき}複勝式や^{れんしやうふくしき}連勝複式などのオッズを
確認します。^{かくにん}馬券購入の^{ばん けん こうにゆう}参考になるとともに、^{さんこう}各馬の^{かくうま}人気^{にん き}が
わかります。

12. 馬券を買おう

「投票」で、^{とうひやう}馬券を^{ばん けん}購入します。^{こうにゆう}自分の馬が^{じ ふん}出走している
場合は、^{ば あい}ご祝儀として^{しゆうぎ}自分の馬の^{じ ふん}単勝^{うま}馬券や^{たんしやう}複勝^{ばん けん}馬券を^{ふくしやう}100
00円くらい^{えん}買^かってみるのも^よ良いものです。

13. さあレース開始!

「レース」を^{せんたく}選択して、レースを^{けい ぱ かんせん}スタートさせます。あと
は^{しつぎやうほうそう}じっくり競馬観戦。実況放送でレースの^{み まも}ゆくえを見守りま
しょう。

14. そして結果は?

^{かく ば}各馬が^{ちやく}ゴールすると、^{ちやく}1 着から^{うま}5 着までの馬の^{ちやくじゆん}着 順と^{ちやくさ}着差、
^{はら}払い戻し^{もど きん}金などが^{ひやうじ}表示されます。また、自分の馬が^{じ ふん}勝った場
合には^{あい ひやうしやう}表彰されます。

15. 決算はいかに?

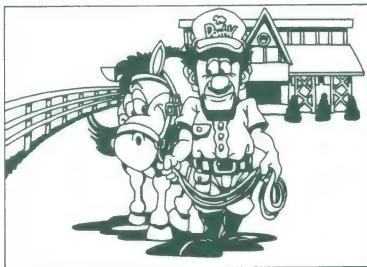
^{よ そう}予想が^{てきちゆう}的中し、あなたが^か買った馬券が^{ばん けん}当たったときには^{あら}払い
戻し^{もど きん}金が^{し はら}支払われます。
自分の馬が^{し ふん}出走していた場合は、^{うま}賞金^{しゆうきん}などが^{ば あい}支払^{し はら}われます。

16. 次のレースへ

レースが終つぎ了すると、次のレースに進みます。9. と同様
そのレースを行うならもう1度Aボタンを、飛ばして先に進
むならBボタンを押してください。その日ひのレースがすべて
終しゅうりよう了すると、カレンダーは自動的に次の週に進み、メインメ
ニューに戻もどります。

17. そして再び厩舎や牧場へ……

入にゅうきゆう厩しゅうしている馬は、再び厩舎で調うま教みを積かたみ、次のレース
に出走しゅつそうします。レースの賞金などでお金かねがたまったら、牧場
で2歳馬さいば（4月～9月）や繁殖牝馬はんしよくひんば（10月～3月）などを購入
したり、繁殖牝馬はんしよくひんばに種付けたねづをしたり（4月のみ）して、強い
馬作りうまつくを目指めざしてください。そして……いつの日かダービー
や有馬記念ありまきねんを制覇せいぱしましょう！



7. 競馬の基礎知識

ここでは、競馬全体のしくみについて簡単に説明します。
日本の競馬には、中央競馬会が主催する「中央競馬」と、都道府県や地方団体などが主催する「地方競馬」とがあります。このゲームは、中央競馬のシミュレーションなので、ここでも中央競馬のシステムについて説明します。説明はゲームの設定に即して行いますので、実際のシステムとは多少異なります。

● 出走まで

競走馬は牧場で生産されます。牧場では数頭の牝馬(肌馬)を持ち、毎年4月に種牡馬とかけあわせて種付け(交尾)を行います。競走馬の能力は、血統によるところが大きいため、牧場ではかけあわせる種牡馬を慎重に選びます。もちろん血統のよい種牡馬やレース実績のある種牡馬は種付け料が高くなります。なお、受胎率は80%程度なので、種付けをした馬がすべて受胎するとは限りません。

受胎した牝馬は翌年の春に出産します。馬の年は「数え年」で勘定されるので、生まれたばかりの子馬は、当歳(1歳)ということになります。当歳の馬は母馬と一緒に放牧されますが、年が明けて2歳になると母馬とは離され、調教が始まります。まず人を乗せることに慣れ、徐々に距離とスピードを増やして「走る」ことを覚えてゆきます。3歳になって体や足がしっかりできあがり、レースに出走できるようになったら、牧場から厩舎に入ります(入厩)。もちろん厩舎でも調教は続けられます。

●デビューから引退まで

初めてのレースを「新馬戦」といいます。この新馬戦は3歳の7月に始まり、その年一杯行われます。新馬戦に勝った馬は次のクラスに進みますが、負けた馬は「未勝利戦」という、勝ったことのない馬同士のレースに出走します。また、年が開けると3歳馬は4歳になるわけですが、4歳になると「新馬戦」はなくなり、初めてのレースでも「未勝利戦」に出走することになります。

一方、新馬戦や未勝利戦を勝ち上がった馬は、3歳の9月までは「オープン戦」、10月以降4歳の5月までは「500万下条件戦」というレースに出走します。そこで勝てばオープンクラスに進むわけですが、6月からは「900万円下条件戦」というレースが新たに設けられるので、それ以降は、3勝した馬でないとオープンクラスに進めなくなります。4歳の6月まではこのようなクラス分けでレースが行われますが、7月になって次の3歳馬がデビューし始めると、今度は年上(5歳以上)の馬と一緒にレースをしてゆくことになります。そして、「1500万円下条件戦」というレースが新たに設けられます。すなわち、毎年6月までは4歳馬だけによるレースと5歳以上の馬によるレースに分けられています。7月になって3歳馬がデビューすると、3歳馬だけによるレースと4歳馬以上の馬によるレースに分けられる、というわけです(表1参照)。

なお、「500万下」や「900万下」という条件は、本賞金と呼ばれる^{しゅうとくしやうきんかく}収得賞金額によるものです。これは、実際に獲得した^{しつさいかくとく}総賞金額とは異なり、独特の計算方法によって算出されます。まず、加算されるのは、1着賞金と重勝競争の2着賞金だけで、賞金額が1000万円以上のときはその半額、400万～1000万円未満のときは400万円、400万円未満のときはそのままの額が加算されます（表2参照）。このとき10万円未満は切捨てられます。

また、4歳馬（および6月までの5歳馬）については、額面通りの収得賞金額でクラスをけますが、7月以降の5歳以上の馬（または6月までの6歳以上の馬）については、収得賞金額1000万円以下の馬が「500万下」、1001万～1800万円以下の馬が「900万下」、1801万～3000万円以下の馬が「1500万下」、それ以上の馬が「オープン」ということになります（表3参照）。

故障して走れなくなってしまった馬や成績が不振な馬などは、引退することになります。出走できる馬齢は9歳までですが、年をとると競争能力が衰えるため、実際にはもっと早くに引退する馬が多いようです。ただし、4歳の9月までに1勝もできなかった馬は自動的に引退となります。レースでよい成績を残した馬は、現役を引退しても種牡馬になれます。

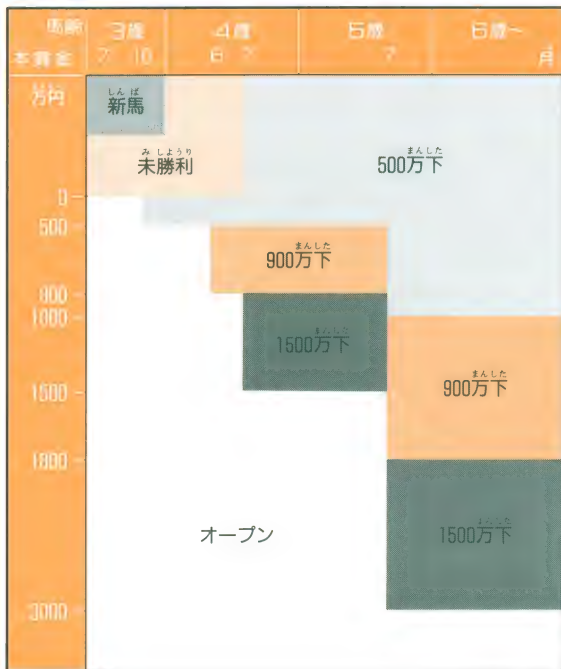
ひょう
【表 1】

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3歳新馬 <small>さいしんば</small>							○	○	○	○	○	○
3歳末勝利 <small>さいみしょうり</small>								○	○	○	○	○
3歳500万下 <small>さい まんした</small>										○	○	○
3歳オープン <small>さい</small>								○	○	○	○	○
4歳末勝利 <small>さいみしょうり</small>	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
4歳500万下 <small>さい まんした</small>	○	○	○	○	○	○						
4歳900万下 <small>さい まんした</small>						○						
4歳オープン <small>さい</small>	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	
4歳上500万下 <small>さいじょう まんした</small>							○	○	○	○	○	○
4歳上900万下 <small>さいじょう まんした</small>							○	○	○	○	○	○
4歳上1500万下 <small>さいじょう まんした</small>							○	○	○	○	○	○
4歳上オープン <small>さいじょう</small>						○	○	○	○	○	○	○
5歳上500万下 <small>さいじょう まんした</small>					○							
5歳上900万下 <small>さいじょう まんした</small>	○	○	○	○	○	○						
5歳上1500万下 <small>さいじょう まんした</small>	○	○	○	○	○	○						
5歳上オープン <small>さいじょう</small>	○	○	○	○	○							

ひょう
【表 2】（※10万円以下は切捨て）

本賞金額 <small>ほんしょうきんがく</small>	加算される額 <small>かさん かく</small>
1000万円以上 <small>まんえんいしやう</small>	その半額 <small>はんかく</small>
400万円以上1000未満 <small>まんえんいしやう み まん</small>	一律に400万円 <small>いかりつ まんえん</small>
400万円未満 <small>まんえん み まん</small>	そのままの額 <small>かく</small>

【表3】



●ローテーション

デビューしてから引退するまで、馬は自分の実力に応じたクラスでレースを行います。もちろん、その間も調教は続けられます。競走馬も野球のピッチャーと一緒に、「ローテーション」が大事です。あまり続けてレースに出すと、馬に疲労がたまって成績不振になったり、故障の原因となります。ローテーションは、馬の体調や調教の様子を見て決められますが、大体で2週（3週間に一度出走）～3週（月に1度出走）が一般的なようです。もちろんタフな馬や疲れやすい馬もいるので、実際にはいろいろなローテーションがとられています。

疲れがたまった馬や故障の手当をした馬は、何カ月か放牧に出されることもあります。放牧されてリフレッシュした馬は、再び厩舎で調教されてレースに出走することになります。

●競馬場と所属

中央競馬のレースは、関東と関西の2つに分かれて開催されます。したがって、厩舎も関東厩舎と関西厩舎に分かれており、3歳以降の入厩時に関東所属馬（関東馬）となるか、関西所属馬（関西馬）となるかが決まります。このゲームではすべて関東所属馬となります。

レースを行う競馬場は全国で複数あり、基本的に関東所属馬は関東の競馬場で、関西所属馬は関西の競馬場でレースに出走します。ただし、GIレースとそのトライアルレースについては関西の競馬場でも出走できます（遠征）。

つぎ つか けい ば じょう しょうかい
次にゲームで使っている競馬 場を紹介します。

は めい 場名	しよそく 所属	コース	しゅうきょり 1 周 距離	とくちよう 特徴
とうきょうけい ば じょう 東京競馬 場	かんとう 関東	ひたりまわ 左回り	しば 芝2072m	ゴール前の直線は 日本一長い(500m).
なかやまけい ば じょう 中山競馬 場	かんとう 関東	みぎまわ 右回り	しば 芝1839m	ゴール前に急な昇り 坂がある.
にいがたけい ば じょう 新潟競馬 場	かんとう 関東	みぎまわ 右回り	しば 芝1800m	平坦なコース. 直線 は長い.
きょうとけい ば じょう 京都競馬 場	かんさい 関西	みぎまわ 右回り	しば 芝1910m	第3コーナーに昇り 下りの坂がある.
はんしんけい ば じょう 阪神競馬 場	かんさい 関西	みぎまわ 右回り	しば 芝1712m	平坦で小回りなコー ス.

●重馬 競 走 (グレードレース) について

オープン戦の中でも、特に定められたいくつかのレースの
ことで、伝統や格式／賞金額などによって、レベルが高い方
からG I, G II, G IIIの3種類があります。この「G」は「グ
レード」の頭文字で、「格」という意味です。グレードレース
に勝つことは競走 馬の名譽となり、中でも特にG I レースを
制することはすべての馬の最終的な目標です。

なお、目指すグレードレースは、各馬の馬齢や適性距離、
レースの開催時期などによって違ってきます。このゲームで
組まれている主なグレードレースについては、『8. 競馬カレン
ダー』をご覧ください。

●馬券の種類

馬券の種類には、1 着馬を当てる「単勝式」、3 着までに
 入る馬を当てる「複勝式」、1 着馬と2 着馬の組み合わせを
 当てる「連勝複式」の3つがあります。実際のレースでは、
 単勝式と複勝式は馬番号で、連勝複式は枠番号で指定します
 が、このゲームでは全レース8頭立てなので、馬番号と枠番号
 は同じです。

○単勝式

1 着馬を当てる馬券です。「馬券の基本」といわれている
 投票券です。

○複勝式

その馬が3 着までに入ればよい、という馬券です。払い戻
 し額は低くなりますが、当る確立はぐっと高くなります。

○連勝複式

1, 2 着馬または2, 1 着馬の組み合わせを当てる馬券で
 す。1, 2 着の順序は関係ないので、たとえば4-5でも5-
 4でも的中です。当る確立は低くなりますが、それだけ配当
 も高く、人気のある馬券です。省略して「連勝式」とも呼
 ばれます。

8. 競馬カレンダー

ここでは、1年間のレース体系と、牧場での動きなどをまとめてカレンダーにしてあります。レース体系は、馬齢別に、GIレースを頂点とした主なレースを載せました。古馬（5歳以上の馬）のレース体系は、短距離馬用と中／長距離馬用の2種類に分けてあります。

このカレンダーを参考に、手持ちの馬の血統や調教の様子、戦績なども考慮して、各々の馬に最も適したローテーションを組んでください。



けいば
競馬カレンダー

月	牧場でのできごと	3歳馬
1月	(繁殖牝馬売り出し)	入厩受け入れ
2月		
3月		
4月	種付け、出産 ↓ 2歳馬売り出し	
5月	受胎確認	
6月		
7月		新馬戦開始
8月		新潟3SG3 (12m)
9月		
10月	繁殖牝馬売り出し	
11月		京成杯3SG2 (14m)
12月		朝日杯3SG1 (16m)

ちようきよりろせん
長距離路線

* トライアルレース

★ かんさいえんせい
関西遠征

4歳馬	古馬短距離路線	古馬中距離路線
京成杯G3 (16m)		(金杯G3 (20m))
共同通信杯4SG3 (18m)	東京新聞杯G3 (16m)	AJC杯G2 (22m) (#ダイヤモンドSG3 (32m))
弥生賞G2* (20m)	ダービー卿CTG3 (12m)	#目黒記念G2 (25m) 中山記念G2 (18m)
スプリングSG2* (18m)		#日経賞G2 (25m)
御月賞G1 (20m) 南関東賞* (24m) NHK杯G2* (20m)	京王杯SCG2 (14m) 安田記念G1 (16m)	#天皇賞G1* (32m)
W-C-G1 (24m)		天皇杯G1* (25m)
セントライト記念G2 (22m)		オールカマーG3 (22m)
京都新聞杯G2** (22m)	スワンSG2* (14m)	毎日王冠賞G2 (18m) 天皇賞G1 (20m)
菊花賞G1* (30m)	マイルCSG1* (16m)	(#アルゼンチン共和国杯G2 (25m)) #ジャパンCG1 (24m)
	スプリンターズSG1 (12m)	(#ステイヤーズSG3 (36m)) #有馬記念G1 (25m)

距離の単位は100m

9. アドバイス

●アドバイス1 生産

競走馬の目標の1つにダービー制覇があります。ただし、ダービーの距離は2400m。レースとしては長距離に属します。もし、ダービーに勝てる馬を生産したければ、当然ながら、2400mの距離を得意とする種牡馬を選んだほうが有利に決まっています。

しかし、ここで問題となるのは繁殖牝馬との相性です。繁殖牝馬がスピード血統が強い場合、無理に長距離血統の種牡馬をかけあわせたとしても、スピード、スタミナを兼ね備えた産駒が生まれるとは限りません。むしろ、その逆の方が多いようです。

ただし、スタミナ血統にスピードを補ったり、スピード血統にスタミナを補う方法がまったくないわけではありません。かけあわせる馬同士の何代か前の先祖が同じ場合には、その先祖の持つ特性が産駒に反映されることがあります(クロス)。それほど血統的に優れていない馬同士の配合であっても、クロスいかにによって、とてつもなく強い馬が生まれることもあります。

この辺りの事情については、現実の競馬となんら変わりません。高い馬同士を配合させて強い馬を作るだけでなく、血統を考慮しながらあのオグリキャップのような奇跡の名馬を作り出してください。

●アドバイス2 調教とローテーション

馬の能力を100%発揮させるには、その馬にあった調教方法をとるしかありません。どんなに強い馬であっても、調子が悪ければ大レースには勝てません。その調子の良し悪しを判断したり、調子を整えるのが調教の役目です。

ここ1番の大レースに勝つためには、十分な調教を積んで最高の調子でのぞまねばなりません。しかし、能力は高くても、足元の弱い馬もいます。こうした馬に強い調教をし続けると骨折したり、ときには死んでしまうことさえあります。調教は少なすぎても、多すぎてもよくないのです。

また、馬にも調子の波があります。得意な距離のレースは1開催に1レースあるかないかですから、できる限り登り調子でレースに挑みたいものです。ましてや、そのレースが一生に一度のダービーだったりしたらなおさらです。もし目的のレースが決まっているなら、ローテーションを考えながら調教スケジュールをたてることも必要です。目標となるレースの間隔が長ければ、思い切って放牧に出してしまうという手もあります。かなりの確率で馬体はリフレッシュします。

しかし、そこまで気を使ってダービーを目指して調教を積んだ馬がダービーの直前で体調を崩してしまうこともありえます。能力が高く、足元が丈夫で強い調教に耐え、レース後の回復力も高いなどという馬は皆無です。それだからこそ、調教の重要性はさらに増すのです。

●アドバイス3 レースの選び方と乗り方の指示

競走馬にはそれぞれ得意な距離があります。母馬やクロス
の影響で父馬とは違った脚質を持つ子供が生まれることもあり
ますが、ふつうは父馬の性質を受け継ぎます。

本来は長距離が得意なはずなのに、短距離レースばかりに
使われて、未勝利戦も勝ち上がれない馬もいるかもしれません。
どうしてもよいレースができないときには、いろいろな
距離のレースも試してみるといいでしょう。また、芝やダー
トの適性を試してみる価値もあるでしょう。

レースでの乗り方の指示は、レース展開やその馬の性格に
よっても違ってきます。ふつうは、先行タイプの馬が多いと
ときには、追い込み馬が有利で、先行タイプの馬が少ないとき
には逃げ馬が有利といわれています。しかし、気が弱く、馬
込みを嫌うためになにがなんでも先頭を走らなければ能力を
発揮できない馬もいますし、気が悪く、先行すると前半でス
タミナを使い果してしまうために追い込み専門でなければ力
を発揮できない馬もいます。騎乗を依頼する騎手の力量が高い
場合、乗り方を任せてしまえば、そうした馬の性格を考えた
乗り方をしてくれます。

しかし、オーナーはあくまであなたです。3、4才時に余
裕があるならば、馬の性格を見極めるため、いろいろな乗り
方を試してみてもいいでしょう。あるいは、能力的に一枚上
手の相手と戦うときには、一発逆転の大逃げを打ったり、後方待
機を指示してみるのも1つの手です。

●アドバイス④ 楽しく遊ぶために

このゲームの目的は、オーナーであるあなたが、自分の所有馬によってすべてのG I を獲得することです。かつてのシンボリルドルフのような完璧な馬を生産し、一頭の馬によるG I 制覇を目指すことも、短距離、中距離、長距離のスペシャリストを育て、それぞれにG I を獲得させることも、すべてはオーナーであるあなたの思うがままです。

強い馬を生産するための近道は、優秀な繁殖牝馬を手に入れることです。そのための資金を稼ぐ方法もいくつか用意されています。

- ・オーナーとして市場購入馬を走らせて、賞金を稼ぐ方法。
- ・ブリーダー(生産者)として繁殖牝馬や生産馬を市場で売買する方法。
- ・オーナー兼ブリーダーとして、自分の生産馬を走らせ、賞金を稼ぐ方法。
- ・競馬ファンとして馬券で稼ぐ方法。

もっとも、1番高価な種牡馬と1番高価な繁殖牝馬をかけあわせたからといって、無敵の馬が生まれるわけではありません。どんなに安い馬にも潜在能力はあるのです。隠れた能力を引き出すことで、第2のハイセイコー、第2のオグリキャプを送り出す……実は、そうしたオーナー、ブリーダーの醍醐味を味わうことも、このゲームの隠された愉しみの1つなのです。

あれる

いっぱい
一杯

インブリード

おき
追い切り

オッズ

おあ
折り合う

レースが人気通り決まらないこと。払戻金^{はらいもどし}の^{さん}高い^{たか}レースになること。

レース中に使われるときは、それ以上加速^{しやう か そく}できない状態^{しやうたい}。余力^{りき}を出し切^きって、バテ気味^{あわ}のようすを表す。調教^{ちやうきやう}時に使われるときは、思いきり追^おうようすを表す。いれこみ^{うま}馬^きに^の気合い^{きあひ}が^の乗り^{のう}すぎて、興奮^{こうふん}しているようす。

血統^{けつとう}に^{どういつ}同一^{そ せん}の祖先^{そ せん}があること。3×4などと表し、3代前^{あらわ}と4代前^{たいまえ}に^{たいまえ}同一^{どういつ}の祖先^{そ せん}が入^{はい}っていることを示す。

レース直前^{ちやくぜん}の調教^{ちやうきやう}のこと。レース時^しに最高^{さいこう}の状態^{しやうたい}に仕上げるために、普通^{ふつう}はレースの3日前^{かまえ}くらいに最終^{さいしゅう}調教^{ちやうきやう}（追い切り^{おき}）を^{おこな}行^なう。

馬券^{ばけん}の払戻^{はらいもど}し倍率^{ばいりつ}のこと。本命馬^{ほんめいば}や人気^{にんき}のある馬^{うま}の倍率^{ばいりつ}は低^{ひく}くなる。オッズ^{たか}の^{うま}高い馬^{うま}のことを「穴馬^{あなうま}」などと呼ぶ。

騎手^{きしゅ}と馬^{うま}の呼吸^{こきゅう}が^あうまく合^あっていること。馬^{うま}が騎手^{きしゅ}の指示^{しし}通り^{しとお}落^おち着^ついて走^{はし}っているようす。

かかる

馬が騎手の指示通り走らずに、先に行きたがるようす。馬にはレースのペース配分は分からないので、かかってしまった馬は最後にバテてしまうことが多い。

しかける

レース中、騎手が馬に気合いを入れてスパートすること。

しぼる

太めの馬を調教して、体重を減らし馬体を仕上げること。

出遅れ

レースのスタート時に出遅れること。非常に不利。

はみ

馬が口にはさんでいる鉄製の輪で、騎手のもつ手綱につながっている。騎手は手綱を通して、はみに「行け」「止まれ」などの指示を出している。

ひとたたき

追い切りのこと。「もうひとたたきで仕上げる」などのように使う。

ほうぼく
放牧

馬を牧場に戻して、自由気ままに過ごさせること。レースの疲れを癒したり、故障の治療後のリハビリテーションのような働きがある。

まんばけん
万馬券

払戻金が1万円を超える馬券のこと。

レース間隔

出走してから次走までの時間的間隔のこと。たとえば、2週間の間隔を取ることを「中一週」と表現する。

し お知らせ

このゲームはどなたにも^{たの}楽しんで
いただけますが、^{じつさい}実際の^{けい}競馬^ば
では^{さい}20歳^み未満^{まん}および^{がくせい}学生の^ば馬^{けん}券^{こうにゆう}の^{ほうりつ}購入^{きん}は^し法律^しで禁止^しされてい
ます。



ちゅう い 注 意

このカセットを無断で複製することを禁じます。
また、ゲームの映像、内容などを無断で出版、上映、
放送することを禁じます。

ヒント・内容についての、電話、手紙などの質問
は、いっさいお答えできません。ファミコン雑誌、
必勝本などをご覧ください。

ゲーム中に登場する競走馬名・騎手名は、すべて
フィクションであり、実在の競走馬・騎手とはまっ
たく関係ありません。またゲームの性質上、実際の
競馬と異なる部分もあります。ご了承ください。



かぶしがいしや

株式会社 アスキー

〒107-24 ^{とうきよう と みなと く みなみあおやま} 東京 都 港区 南 青山6-11-1
^{みなみあおやま} スリーエフ南 青山ビル

TEL 03-3486-7111(代) ^{だい} TEL 03-3250-5600(^{じようほう} 情報)

Copyright© 1991 Hiroyuki Sonobe / ASCII Corporation

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

^{ほんしやうひん} 本商品の輸出, ^{ゆしゆつ} 使用 ^{しやうえいぎやうおよ} 営業 ^{らんたい} 及び ^{さん} 賃貸を禁じます。

ファミリー コンピュータ・ファミコン ^{にんでんどう} は任天堂の商 ^{しやうひやう} 標です。